

JP 2003-A-290417 discloses:

[0022] 48 is a medal passage having a duct shape extending in a substantially vertical direction and disposed at the right of the reel 21 inside the device main body 12. One end (the upper end) of the medal passage 48 is secured to the bottom wall of the upper catch tray 37 so as to surround the pass-through port 45. On the other hand, the other end (the bottom end) of the medal passage 48 serves as a medal ejecting port 49. 51 is a lower catch pan disposed to the front wall 13 at a lower position than the reel window 20, more specifically, to the lower side panel 15 just below the stop buttons 32, 33, 34. The other end of the medal passage 48 is connected to the lower end part of the right wall of the lower catch pan 51, where an opening is provided as the ejecting port 49.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-290417

(P2003-290417A)

(43) 公開日 平成15年10月14日 (2003. 10. 14)

(51) Int.Cl.⁷

A 63 F 5/04

識別記号

5 1 2

F I

A 63 F 5/04

テーマコード (参考)

5 1 2 C

5 1 2 U

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 6 頁)

(21) 出願番号 特願2002-97099 (P2002-97099)

(22) 出願日 平成14年3月29日 (2002. 3. 29)

(71) 出願人 300043211

株式会社ミライエンタープライゼス

栃木県下都賀郡野木町大字南赤塚1445-7

(72) 発明者 長浜 悦也

栃木県下都賀郡野木町大字南赤塚1445-7

株式会社ミライエンタープライゼス内

(74) 代理人 100080540

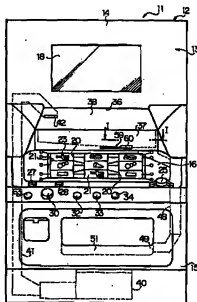
弁理士 多田 敏雄

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 ゲーム勝利時における高揚感を高めるとともに、上受け皿37からメダルボックスへのメダルの移し替えを容易、確実とする。

【解決手段】 上受け皿37がリール窓20より上方に設置されているので、遊技者の勝利時、上受け皿37に対するメダルの払い出し状況を隙間38を通じて実際に視覚で認識することができ、高揚感を高めることができる。また、上受け皿37内のメダルをメダル通路48によってリール窓20より下方の排出口49に導くようにすれば、排出口49とメダルボックスとの間の距離が短くなり、移し替えが容易、確実となる。



11: スロットマシン

20: リール窓

21: リール

22: 枠

48: メダル通路

61: 下受け皿

19: 胴体

23: 枠

37: 受け皿

49: 排出口

【特許請求の範囲】

【請求項1】複数の回転するリールを視認するためのリール窓が前壁に設けられ、リールの回転停止時にリールの外周面に描かれた絵柄の配列により勝敗を決するようにしたスロットマシンにおいて、前記リール窓より上方の前壁に、払い出されたメダルを受ける受け皿を設置するとともに、該受け皿内のメダルをリール窓より下方に設けられた排出口に導くメダル通路を設置し、かつ、前記メダル通路の上端を開閉する開閉機構を設けたことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】前記前壁に排出口から排出されたメダルを受ける下受け皿を設けた請求項1記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、リールの回転停止時における絵柄の配列により勝敗を決するようにしたスロットマシンに関する。

【0002】

【従来の技術】一般に、スロットマシンは、メダルをメダル投入口に投入した後、スタートレバーを操作して外周面に絵柄が描かれた複数の（通常3個）のリールを回転させるとともに、該リールに対応したストップボタンを適宜押すことで該リールを次々と停止させ、このときの各リールの絵柄が所定の配列となっていると、遊技者が勝ちとなって所定枚数のメダルを受け皿に払い出すようにしたものである。

【0003】そして、従来のスロットマシンにあっては、前述の受け皿はリールより下方、即ちスロットマシンの前壁下部（遊技者にとっては膝付近）に設置されていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】このように従来のスロットマシンにあっては、受け皿が遊技者の死角となるスロットマシンの前壁下部に設置されているため、遊技者はメダル払い出しの状況を単に音で感じるだけで視覚で認識することができず、この結果、勝利時における高揚感が低下して顧客吸引力が低くなってしまうという問題点がある。

【0005】この発明は、ゲーム勝利時における高揚感を高めることで顧客吸引力を向上させることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】このように目的は、複数の回転するリールを視認するためのリール窓が前壁に設けられ、リールの回転停止時にリールの外周面に描かれた絵柄の配列により勝敗を決するようにしたスロットマシンにおいて、前記リール窓より上方の前壁に、払い出されたメダルを受ける受け皿を設置するとともに、該受け皿内のメダルをリール窓より下方に設けられた排出口

に導くメダル通路を設置し、かつ、前記メダル通路の上端を開閉する開閉機構を設けることにより達成することができる。

【0007】遊技者が勝利したときに払い出されるメダルを受ける受け皿を、前述のようにリール窓より上方の前壁に設置すれば、メダルの払い出しの状況を遊技者は実際に視覚で認識することができ、これにより、勝利時における高揚感が高まり顧客吸引力を向上させることができる。ここで、前述のような位置に受け皿を設置すると、受け皿と足元のメダルボックスとの間の距離が長くなるため、該受け皿がメダルで一杯になったとき、あるいは、ゲームを終了したとき、受け皿からメダルボックスへのメダルの移し替え作業が面倒となったり、あるいは、メダルの移し替え時に手からメダルがこぼれ落ちた場合、大きく飛散して周囲の人達に迷惑をかけるおそれがある。

【0008】しかしながら、前述のようにメダル通路および開閉機構を設け、メダルの移し替え時に開閉機構を開とすることで、受け皿内のメダルをメダル通路によってリール窓より下方に設けられた排出口に導くようにすれば、メダルを容易かつ確実に足元に設置されたメダルボックスに移し替えることができ、周囲の人達に迷惑をかけることもない。

【0009】また、請求項2に記載のように構成すれば、下受け皿にもメダルを貯留することができるため、貯留されるメダル数を増加させることができるとともに、メダルボックスへの移し替え作業も容易となる。

【0010】

【発明の実施の形態】以下、この発明の一実施形態を図面に基いて説明する。図1、2において、11は指示していない固定台上に設置されたスロットマシン（パチスロ機）であり、このスロットマシン11においては、遊技者は該スロットマシン11の直前に座った状態で遊技を行う。前記スロットマシン11は装置本体12を有し、この装置本体12の前壁13は、ほぼ上下方向に延びる上側パネル14と、くの字形の折れ曲がった下側パネル15と、これら上、下側パネル14、15同士を連結し、後方に向かうに従い上方に傾斜した操作パネル16とから構成されている。

【0011】前記上側パネル14にはドットマトリックス表示器、CRT、液晶ディスプレイ等からなる表示器18が設置され、この表示器18には当たりを予告する静止、動画的画像や故障時の警告文等が表示される。また、前壁13の操作パネル16には左右方向に並んだ3個の透明なリール窓20が形成され、一方、これらリール窓20の周囲には遊技方法、入賞役等の説明が表示されている。21は装置本体12内に設けられた複数の、ここでは3個の円筒状をしたリールであり、これらのリール21は同軸関係を保ちながらリール窓20と重なり合う位置に配置され、この結果、これらリール21はリール窓20を通して視認することができる。

【0012】各リール21の外周には複数種類の絵柄23が描かれ、これら絵柄23のうち、3個の絵柄23は前記リール窓20を通して同時に視認される。前記リール21には図示しない駆動モータの出力軸が連結されており、これらの駆動モータは前記装置本体12に取付けられている。そして、前記駆動モータが作動すると、リール21は回転し、異なった種類の絵柄23がリール窓20に次々と現れる。

【0013】前記操作パネル16の右端部でリール窓20の直下にはメダルを投入する投入口25が設けられている。そして、この投入口25にメダルが投入されると、装置本体12に収納固定された制御手段26は該投入メダル数をクレジットして記憶する。27、28は投入口25より左方の操作パネル16に設けられたベットボタンであり、ベットボタン27を押した場合には1枚のメダルが賭けられ、ベットボタン28を押した場合には3枚のメダルが賭けられる。

【0014】そして、前記投入口25にメダルを投入した後、これらベットボタン27、28のいずれかを押してメダルの賭け枚数を決定した後、下側パネル15の上端部に設けられたスタートレバー30を操作すると、前述の各駆動モータが作動しリール21が同期して同一方向に等速度で回転する。

【0015】32、33、34はスタートレバー30より右側の下側パネル15に、各リール21に対応して設けられた3個のストップボタンであり、これらのストップボタン32、33、34を押すと、前記駆動モータの作動が停止し、対応するリール21の回転が停止する。そして、全てのリール21の回転が停止したときにリール窓20に現出した絵柄23が所定の配列状態となると、例えば、いずれかの絵柄23が横一列に配列されると、斜め一列に配列されると、当たり状態となり、遊技者の勝ちとなる。

【0016】36は前記リール窓20より上方の前壁13、詳しくは上側パネル14の下端部に形成された長方形の開口であり、この開口36の下部には上方が開放し、払い出されたメダルを受ける受け皿としての上受け皿37が設置されている。これにより、開口36の上端と上受け皿37の上端との間には隙間38が形成されるが、この隙間38を通じて遊技者は上受け皿37内のメダルを取り出すことができる。

【0017】40は装置本体12の下端部に収納固定されたホッパーであり、このホッパー40内には多数個のメダルが収納されている。41は装置本体12内でリール21の左側に設置された略上下方向に延びるエレベータであり、このエレベータ41の一端は前記ホッパー40に接続され、その他端に形成された排出口42は上受け皿37の左側部直上において開口している。

【0018】そして、前述のように遊技者が勝ちとなると、制御手段26によりエレベータ41が作動され、勝ち枚数（前記掛け枚数に掛け倍率を乗じた枚数）のメダルを

ホッパー40から受け取って持ち上げた後、排出口42から前記上受け皿37に払い出す。このときの状況を遊技者はゲーム中であっても前記隙間38を通じて実際に視認することができるため、勝利時における高揚感が高まり顧客吸引力を向上させることができる。

【0019】特に、特定の絵柄23が特定の配列状態となったときには、ビッグボーナスあるいはレギュラーボーナス状態となり、このボーナス状態となると、短時間だけ絵柄23が必ず所定の配列となつて当たり状態となつて、大量のメダルが次々と上受け皿37に払い出されるため、前記高揚感がさらに増進される。一方、絵柄23が所定の配列状態とならなかった場合には、遊技者が負けとなり、この場合には、制御手段26は前記クレジット数から掛け枚数を減算し、現在の持ち枚数として再記憶する。このようにリール21の回転停止時における絵柄23の配列により勝敗が決められる。

【0020】そして、遊技者が勝利したときに払い出されるメダルを受け取る上受け皿37を前述のようにリール窓20より上方の前壁13に設置すれば、メダルの払い出しの状況を実際に視覚で認識することができゲーム性が向上するが、上受け皿37と足元のメダルボックスとの間の距離が長くなるため、該上受け皿37がメダルで一杯になったとき、あるいは、ゲームを終了したとき、上受け皿37からメダルボックスへのメダルの移し替え作業が面倒となつたり、あるいは、メダルの移し替え時に手からメダルがこぼれ落ちた場合、大きく飛散して周囲の人達に迷惑をかけるおそれがある。

【0021】このため、この実施形態においては、以下の説明するようなメダル通路および開閉機構を設けたのである。即ち、図1、2、3、4において、前記上受け皿37の底壁は左側から右側に向かうに従い徐々に下方に傾斜しており、この結果、前述のように排出口42からメダルが排出されると、該メダルは底壁を上を滑り右側から徐々に貯留される。45は上受け皿37の底壁の右端部に形成された長方形の通過口であり、上受け皿37に貯留されているメダルはこの通過口45を通じて下方に落下することができる。

【0022】48は装置本体12内でリール21の右側方に設置された略上下方向に延びるダクト状のメダル通路であり、このメダル通路48の一端（上端）は前記通過口45を囲みながら上受け皿37の底壁に固定され、一方、その他端（下端）はメダルの排出口49となっている。51はリール窓20より下方の前壁13、詳しくは、ストップボタン32、33、34の直下の下側パネル15に設置された下受け皿であり、この下受け皿51の右側壁下部には前記メダル通路48の他端が連結され、排出口49として開口している。

【0023】53は前記通過口45より若干大きな略長方形の開閉プレートであり、この開閉プレート53の前、後端部は、上受け皿37の底壁に形成され左右方向に延びると

ともに通過口45の前、後端に臨むガイド溝54に揺動可能に挿入されている。そして、この開閉プレート53がガイド溝54にガイドされながら右方に移動すると、前記通過口45、即ちメダル通路48の一端(上端)が閉止され、一方、左方に移動すると、通過口45(メダル通路48の上端)が開放される。

【0024】56は前記開閉プレート53の左端に一体形成された前後方向に延びるアームであり、このアーム56と該アーム56より右方に位置する上受け皿37の底壁下面に設けられた係止片57との間には付勢手段としてのスプリング58が配置されている。この結果、開閉プレート53は、通常、前記スプリング58の付勢力により右方限まで移動し、通過口45(メダル通路48の上端)を閉止している。

【0025】59は前記上受け皿37の前壁下端部に形成された左右方向に延びるスライド溝であり、このスライド溝59には前記アーム56の前端部が挿入されている。60は前記上受け皿37から前方に突出したアーム56の前端に固定されたつまみであり、このつまみ60を遊技者が手でつまんで左方に押すと、開閉プレート53はスプリング58の付勢力に対抗しながら左方に移動して通過口45(メダル通路48の上端)を開放する。このとき、上受け皿37に貯留されていたメダルはメダル通路48を通じて排出口49まで導かれ、該排出口49から排出される。前述した開閉プレート53、係止片57、スプリング58、つまみ60は全体としてメダル通路48の上端を開閉する開閉機構61を構成する。

【0026】このようにメダル通路48および開閉機構61を設け、メダルの移し替え時に開閉機構61を開とすることで、上受け皿37内のメダルをメダル通路48によってリール窓20より下方に設けられた排出口49に導くようにすれば、メダルを容易かつ確実に足元に設置されたメダルボックスに移し替えることができるようになり、周囲の人達に対する迷惑の発生を阻止することもできる。

【0027】また、前述のように排出口49の延長線上に排出口49から排出されたメダルを受ける下受け皿51を設けてやれば、下受け皿51にもメダルを貯留することができるため、貯留されるメダル数を増加させることができるとともに、メダルボックスへの移し替え作業も容易となる。なお、下受け皿51が設けられていない場合には、メダルは前壁に形成された排出口から落下し、メダルボックスに直接移し替えられることになる。

【0028】63はスタートレバー30より左側の下側パネル15に設置された払い出しボタンであり、この払い出しボタン63が押されると、制御手段26は記憶している持ち枚数をエレベータ41に出力し、該枚数のメダルを前記上受け皿37に払い出す。

【0029】次に、この発明の一実施形態の作用について説明する。前述のようなスロットマシン11を用いてゲームを行う場合には、まず、投入口25に1枚以上のメダルを投入する。このとき、制御手段26は投入されたメダ

ルの枚数をクレジットとして記憶する。次に、ベットボタン27、28のいずれかを押してメダルの賭け枚数を決定した後、スタートレバー30を操作すると、駆動モータが作動して全リール21が同一方向に等速度で同期回転する。その後、遊技者が適当なタイミングでストップボタン32、33、34を次々に押すと、対応する駆動モータの作動が停止し、これにより、対応するリール21の回転が1個ずつ次々に停止する。

【0030】このとき、リール窓20を通して視認される絵柄23が所定の配列状態にあると、当たり状態となって遊技者が勝ちとなるが、このとき、前記制御手段26からの出力によりエレベータ41が作動し、勝ち枚数のメダルをホッパー40から受け取った後、持ち上げて排出口42から上受け皿37に払い出す。このとき、遊技者はメダルの払い出し状況を隙間38を通じて実際に視覚で認識することができ、これにより、勝利時における高揚感が高まり顧客吸引力が向上する。

【0031】一方、前記絵柄23が所定の配列状態以外であると、遊技者が負けとなり、この場合には制御手段26は記憶している持ち枚数から賭け枚数を減算し、持ち枚数として再記憶する。また、特定の絵柄23が特定の配列状態となると、ビッグボーナスあるいはレギュラーボーナス状態となり、このボーナス状態となると、短時間だけ絵柄23が必ず所定の配列となって当たり状態となるため、大量のメダルが次々と上受け皿37に払い出されるが、このときの状況も遊技者は視認することができるため、前記高揚感がさらに増進される。

【0032】このようなゲーム中に上受け皿37がメダルで一杯になると、上受け皿37に貯留されているメダルを足元のメダルボックスに移し替えるが、このときには、遊技者はつまみ60をつまんで左方に押し、開閉プレート53を左方に移動させて通過口45(メダル通路48の上端)を開放する。これにより、上受け皿37に貯留されていたメダルはメダル通路48を通じて排出口49まで導かれ、該排出口49から下受け皿51に排出される。

【0033】この結果、メダルとメダルボックスとの距離が短くなって、メダルを容易かつ確実に足元に設置されたメダルボックスに移し替えることができるようになり、周囲の人達に対する迷惑の発生も阻止することができる。

【0034】一方、前述のようなゲームを繰り返し行なった後、ゲームを終了する場合には、払い出しボタン63を押すが、このとき、制御手段26は記憶している持ち枚数をエレベータ41に出力し、該枚数のメダルを上受け皿37に払い出させる。その後、前述と同様に上受け皿37に貯留されているメダルをメダル通路48を通じて下受け皿51に移動させ、その後、メダルボックスに移し替える。

【0035】なお、前述の実施形態においては、上受け皿37を容積が変化しない一体物で構成したが、この発明においては、受け皿を、前側皿片と、前側皿片の後端部

に前端部が重なり合う後側皿片とに2分割するとともに、少なくとも前側皿片を前後方向に移動可能としてもよい。このようにすれば、メダルが大量に払い出されたとき、前側皿片を前方に移動させることで、容積を増大させて対処することができるとともに、前述のような前側皿片の前方へのせり出しにより勝利の高揚感を増大させることもできる。

【0036】また、この発明においては、受け皿の下面と装置本体との間に重量センサを配置し、受け皿に貯留されているメダルの重量（枚数）を検出するようにしてもよい。このようにすれば、メダルが受け皿一杯となったとき、ランプを点灯させて警告したり、あるいは、メダルを一杯となった受け皿から別の受け皿に移動させることで、メダルが受け皿から溢れ出る事態を防止することができる。さらに、この発明においては、ICチップが内蔵されているメダル等を利用したとき、特定信号等の電波発信、読み取りができるようにしてもよい。 *

* 【0037】

【発明の効果】以上説明したように、この発明によれば、ゲーム勝利時における高揚感を高めることで顧客吸引力を向上させることができるとともに、受け皿からメダルボックスへのメダルの移し替えを容易、確実とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明の一実施形態を示す正面図である。

【図2】一部が破断された右側面図である。

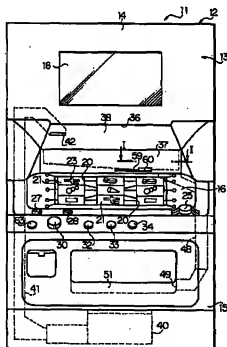
【図3】図1のI-I矢視断面図である。

【図4】図3のII-II矢視断面図である。

【符号の説明】

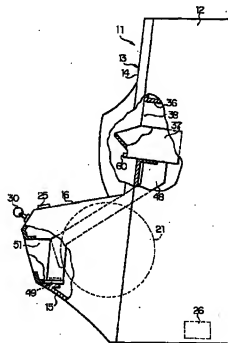
- | | |
|------------|---------|
| 11…スロットマシン | 13…前壁 |
| 20…リール窓 | 21…リール |
| 23…絵柄 | 37…受け皿 |
| 48…メダル通路 | 49…排出口 |
| 51…下受け皿 | 61…開閉機構 |

【図1】

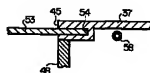


- | | |
|-------------|---------|
| 11: スロットマシン | 13: 前壁 |
| 20: リール窓 | 21: リール |
| 23: 絵柄 | 37: 受け皿 |
| 48: メダル通路 | 49: 排出口 |
| 51: 下受け皿 | |

【図2】



【図4】



(6)

特開2003-290417

【図3】

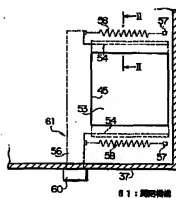


図1: 開閉機構